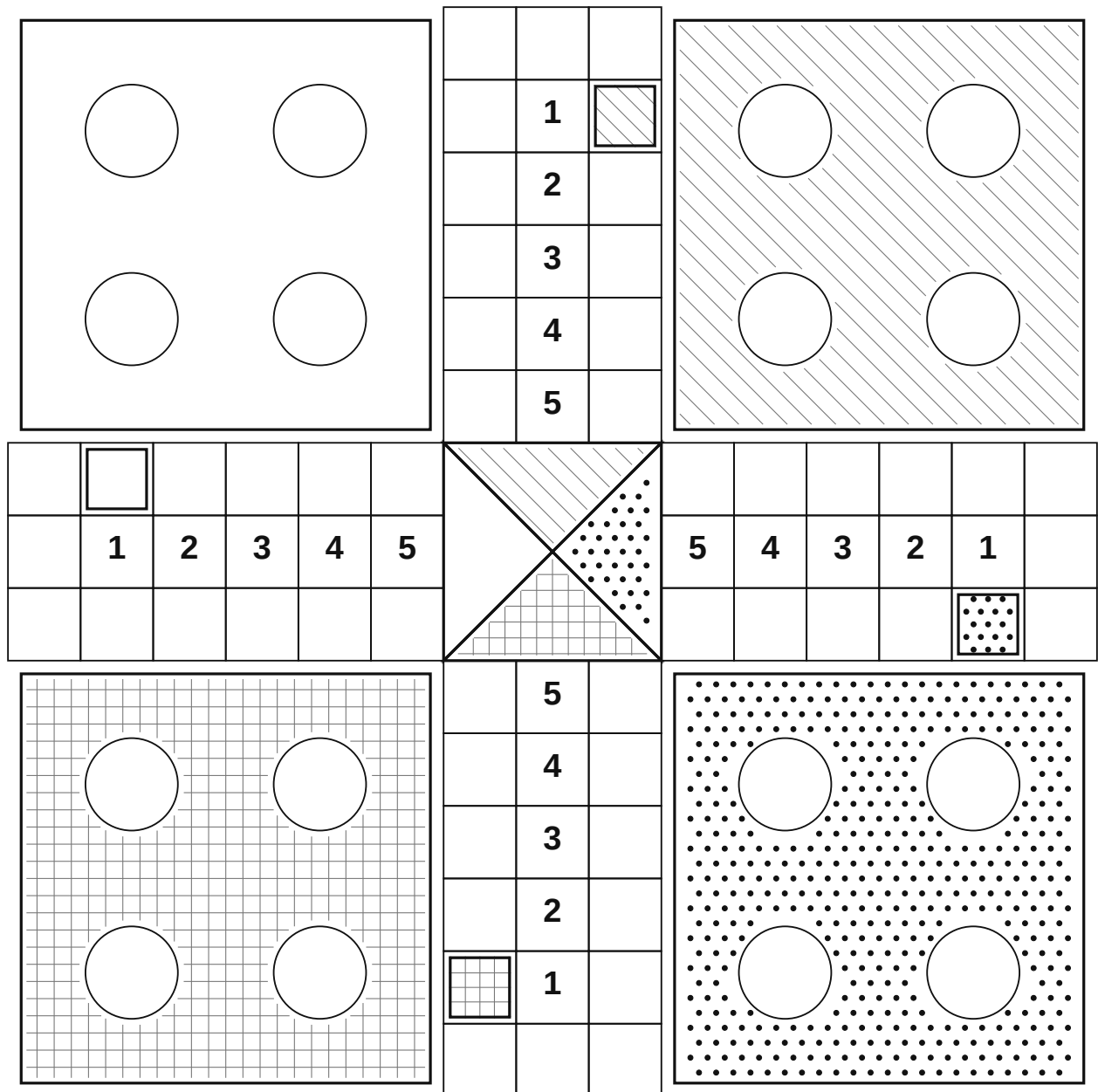


Les petits chevaux

52 cases, 4 escaliers · 24 à découper · 2 à 4 · 2 · à imprimer depuis jeux-a-imprimer.fr



Règle du jeu

De deux à quatre joueurs, quatre chevaux chacun, un dé. Il faut faire 6 pour sortir un cheval de son écurie et le poser sur la case de départ qui porte sa trame ; un 6 fait aussi rejouer. Les chevaux avancent dans le sens des aiguilles d'une montre. S'arrêter sur la case d'un cheval adverse le renvoie à son écurie. Après un tour complet, il faut s'arrêter pile au pied de son escalier, puis faire 1 pour monter la première marche, 2 pour la deuxième, et ainsi jusqu'à 5 ; un 6 fait entrer au centre. Le premier qui y rentre ses quatre chevaux a gagné.

Les chevaux à découper

Quatre camps, quatre trames : unis, rayés, pointillés, quadrillés.

Découpez quatre chevaux par joueur, plus deux de rechange : le camp se lit à la trame, la même que sur l'écurie et la case de départ. Collés sur du carton avant découpage, ils se ramassent sans se plier ; quatre boutons identiques font aussi l'affaire.

Les unis



Les rayés



Les pointillés



Les quadrillés



Les variantes de la maison

Le départ sur un 5 : avec de jeunes enfants, attendre un 6 peut durer dix tours.

Autoriser la sortie sur un 5 ou un 6 met tout le monde en piste dès le début.

Le blocage : deux chevaux du même camp sur une même case forment un mur, que personne ne peut dépasser tant qu'il tient.

L'escalier sans ordre : on monte d'autant de marches que le dé l'indique, sans dépasser la cinquième. La fin de partie s'écourte d'un bon quart d'heure.

Le centre au compte juste : au lieu d'un 6, il faut le nombre exact de marches restantes, plus une, pour entrer au centre.